Nintendo

GAME BOY™

GARGOYLE'S QUEST★

MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este selo garante que a Nintendo procedeu à revisão do produto e que está conforme altos padrões de qualidade técnica e capacidade de entretenimento. Ao comprar jogos e acessórios, certifique-se da existência deste selo no sentido de serem perfeitamente compatíveis com o seu Sistema GameBoy.

Antes de começar a jogar, leia atentamente o manual de instruções, no sentido de seguir os procedimentos correctos de operação. Conserve-o para consultas futuras.

Precauções:

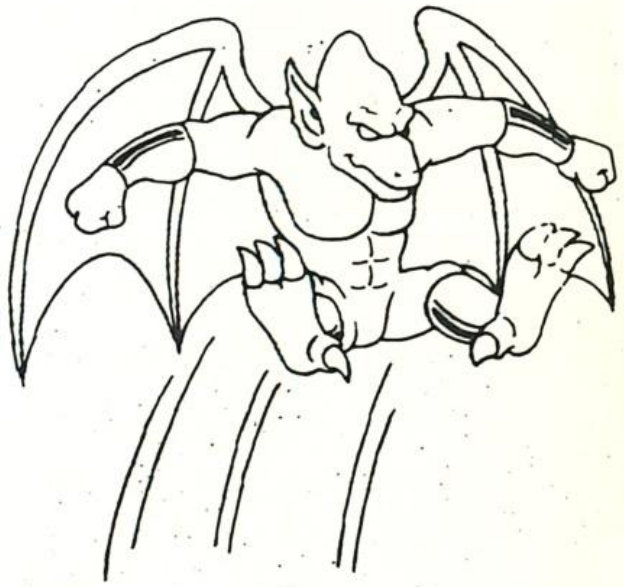
1) Se jogar por períodos longos, faça um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora.
2) Tratando-se de um equipamento de elevada precisão, não deverá ser usado em ambientes excessivamente frios ou quentes, nem se deve sujeitar a manuseamento descuidado ou choques. Não tente desmontar o aparelho.
3) Não toque nos terminais, nem deixe entrar água, sob risco de avarias irreparáveis.
4) Não limpe este equipamento com solventes voláteis tais como benzina, diluentes ou álcool.
5) Guarde a cassete na respectiva capa de protecção, sempre que deixe de a usar.

TM & ® SÃO MARCAS REGISTADAS DA NINTENDO CO., LTD.
*TM & © 1990 CAPCOM CO., LTD; Sob licença de CAPCOM
© 1991 NINTENDO CO., LTD.
(Impresso em Portugal)
inCOLOR ARTES GRAFICAS SCA
Tel 435 58 25

ÍNDICE

História de GARGOYLE'S QUEST 4
Prepare-se para entrar em acção 5
Como comandar Firebrand 6
Como jogar e sugestões úteis 10
Criaturas inimigas 11

HISTÓRIA DE GARGOYLE'S QUEST



Há muitos, muitos anos, o pacífico Reino de Ghoul, foi invadido por um exército de extraterrestres, mais conhecidos por Destroyers. Os Destroyers quase conseguiram capturar o Rei de Ghoul, mas eis senão quando, um providencial raio caiu dos céus e os eliminou a todos. O segredo de tão potente raio perdeu-se com o passar dos anos, e os Destroyers estão de volta, prontos para um novo ataque.

A única hipótese de sobrevivência do Reino de Ghoul é que seja verdade a lenda que diz que o herdeiro do «Red Gargoyle» tem poderes para usar uma chama mágica para os deter. Como Firebrand, guarda Gargoyle do reino, deve descobrir como herdar esta chama mágica, e devolver a merecida paz a este reino.

PREPARE-SE PARA ENTRAR EM ACÇÃO!

Introduza a cassete de jogo Gargoyle's Quest no seu Game Boy e ligue-o. A descrição do jogo começará lentamente a aparecer no écran. Depois de desaparecer, ou de ter carregado em START, poderá ver o écran de opções. Pode escolher entre começar um novo jogo, pressionando START, ou continuar um jogo anterior, seleccionando a senha.

No jogo, há dois pontos de visualização possíveis. O primeiro que lhe aparece, é uma perspectiva do herói Firebrand «visto de cima». Esta perspectiva usa-se quando o personagem precisa de descobrir informações importantes.

Usa-se para cenas de interior e exterior. Neste nível, não há cenas de combate. A segunda hipótese de visualização, é aquela em que se obtém uma perspectiva frontal do personagem. É o modo de visualização de todas as sequências de batalha. Quando terminar as suas pesquisas ou batalhas nestes níveis, passará para o nível de perspectiva do herói «visto de cima».

COMO COMANDAR FIREBRAND

Os comandos do Firebrand são simples, mas para se obter resultados verdadeiramente bons, é preciso muito treino e habilidade.

Quando está nos níveis de «vista aérea», as várias setas do Bloco de Comando permitem deslocar Firebrand em todas as direcções. Na maioria dos níveis, se pressionar o botão A, obterá um pequeno ménu no écran, o qual apresenta quatro opções:

TALK (Falar) – Esta opção permite conversar com outros personagens que aparecem no écran. Se quiser prosseguir o diálogo, carregue no botão A.

USE (Usar) – Esta opção permite accionar um item Mágico.

LVL (Nível) – Esta opção permite ver a situação actual do seu personagem e os items que ele possui.

CHK (Verificar) – Com esta opção, pode verificar ou obter items.

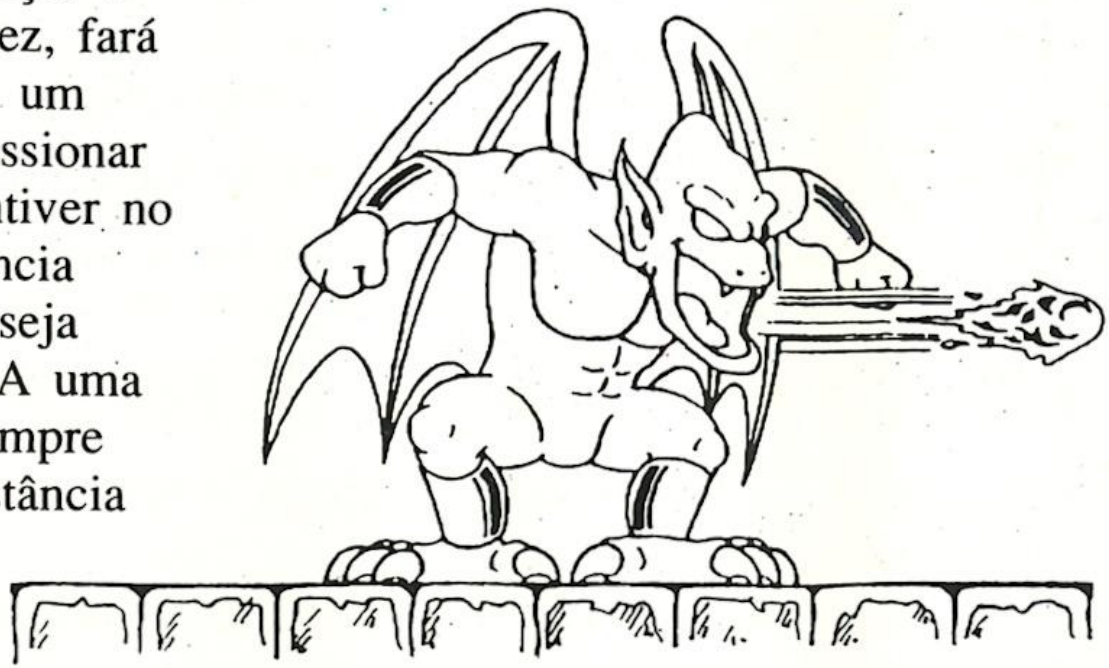
Para anular qualquer écran, pressione o botão B, o que fará com que volte ao modo de perspectiva aérea.
Neste modo, as teclas START e SELECT não produzem qualquer efeito.

COMO COMANDAR FIREBRAND (Cont.)

Nos níveis de perspectiva lateral frontal (áreas de combate), os comandos são ligeiramente diferentes.

Se pressionar B, Firebrand usará a arma. Ele começa o jogo com uma arma de fogo. Alguns inimigos só podem ser destruídos se usar mais do que um disparo.

Pressione o botão A para começar a aventura! Se pressionar uma vez, fará com que ele salte/voe, durante um curto espaço de tempo. Se pressionar segunda vez (enquanto se mantiver no ar), o seu voo atingirá a distância máxima. Se quiser que o voo seja mais curto, pressione o botão A uma terceira vez. Cuidado! Nem sempre é sensato utilizar o voo de distância máxima!



COMO COMANDAR FIREBRAND (Cont.)

Se pressionar as setas esquerda e direita do Bloco de Comando, Firebrand move-se nessas direcções. Não se usam as setas nos sentidos ascendente e descendente.
Se pressionar a tecla START, surgirá o écran que mostra a estatística dos personagens em jogo. O significado da estatística é o seguinte:

L – Força de vida, cada personagem tem duas vidas.
W – Poder de voo. Este indicador mostra durante quanto tempo pode Firebrand voar.
J – Poder de salto.
VIALS (Garrafinhas) – Quantas garrafinhas foram apanhadas. Use-as para comprar items.
ICON (Icones) – Quantos personagens o jogador ainda tem disponíveis.

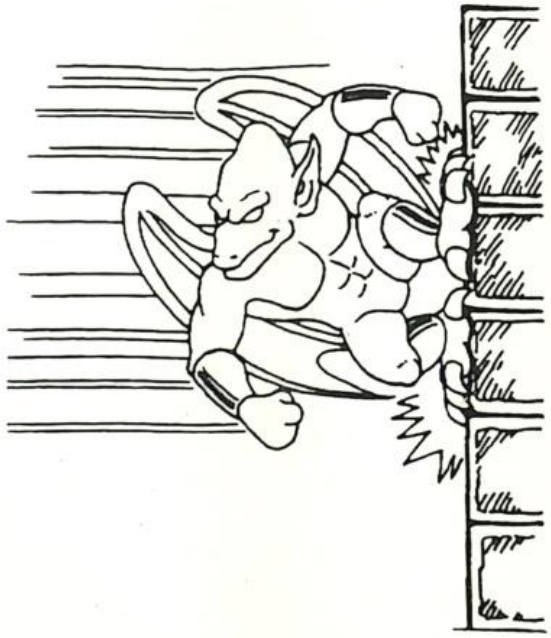
Conforme vai passando nos níveis de vista aérea, irá encontrando zonas de combate secretas. Você deve eliminar todos os inimigos nessas áreas para poder voltar ao nível de perspectiva aérea. Provavelmente, você irá encontrar também outras criaturas nos níveis de perspectiva lateral frontal. Contacte com elas, a fim de se pôr ao corrente de qualquer informação secreta e descubra se se trata de amigos ou inimigos.

COMO JOGAR E SUGESTÕES ÚTEIS

Firebrand pode usar as suas poderosas garras para se fixar às paredes e outras superfícies, em plano vertical. Quando está assim agarrado a uma parede, será capaz de disparar a sua arma na direcção oposta.

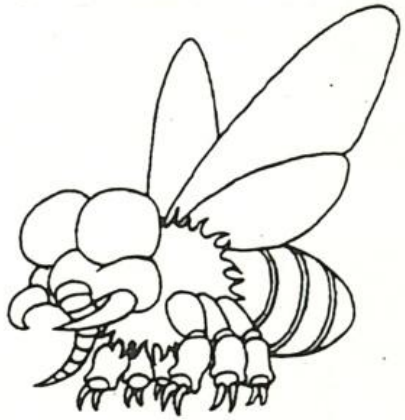
O personagem pode mover-se rapidamente por uma parede acima, pressionando A e a tecla ascendente do Bloco de Comando.

Sempre que Firebrand está a subir por uma parede (ou por outra superfície vertical), saltará um pouco mais para cima se carregar no botão A. Lembre-se disto! Você poderá ter que calcular a distância a que deverá pôr o personagem na parede, para evitar os numerosos perigos



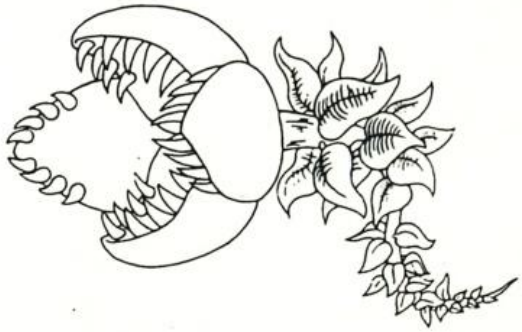
CRIATURAS INIMIGAS

GORILLAR



DREADWING

MALGOR



MAN-EATING PLANT

CRIATURAS INIMIGAS

GLOOM EYE

BONE SNAPPER

BELLZEMOS

TWIN MARR

SERVIÇO DO CONSUMIDOR

Nintendo®

☎ 0500 11 11

(LINHA VERDE)

Nintendo®

CHAVES, FEIST & C.ª, LDA.